

# PANDEMIA LA CURA

## PREPARAZIONE

1. Disporre le Tessere Regioni in senso orario da 1 a 6 intorno al Centro Ricerche.
2. Posizionare la Siringa dell'Intensità di Contaminazione alla difficoltà desiderata (I: Introdotivo; II: Standard; III: Eroico) dell'Indicatore di Contaminazione.
3. Posizionare la Siringa dei Focolai sullo 0 dell'Indicatore dei Focolai.
4. Mettere i 48 Dadi Contaminazione nel sacchetto e mescolarli.
5. Pescare a caso 12 Dadi Contaminazione dal sacchetto e tirarli. **Nota:** ritirare tutti i dadi con risultato "Croce" finché si ottengono valori numerici.
6. Collocare i 12 Dadi Contaminazione tirati nelle corrispondenti Regioni. **Nota:** nessuna Regione può contenere più di 3 dadi di 1 colore; rilanciare i dadi in eccesso finché sono al massimo 3 di 1 colore per Regione.
7. Collocare la Tessera CDC e la Carta Malattie Curate accanto alle Tessere Regioni.
8. Mescolare le Carte Evento, formare un mazzo e scoprire le prime 3 carte.
9. Mescolare le Carte Ruolo e distribuirne 1 ad ogni giocatore.
10. Ogni giocatore prende la pedina e il set di dadi corrispondenti alla Carta Ruolo.
11. Collocare le pedine dei giocatori nella Regione 1.
12. Determinare casualmente il giocatore iniziale.

## RIEPILOGO DEL TURNO

Cominciando dal giocatore iniziale e in senso orario, nel proprio turno il giocatore svolge individualmente le fasi da 1 a 4.

### 1. Tirare i Dadi Giocatore ed effettuare azioni

Il giocatore attivo tira tutti i propri Dadi Giocatore disponibili. **Nota:**

- ◆ è possibile rilanciare i dadi illimitatamente;
- ◆ è possibile non svolgere Azioni ottenute dal tiro;
- ◆ un dado è speso quando è utilizzato per una Azione o si è ottenuto un Biohazard;
- ◆ è possibile ritirare o spendere dadi (uno alla volta) in qualsiasi ordine;
- ◆ se non sono disponibili Dadi Giocatore è possibile sbloccarne 1 dai propri Campioni (piazzare il Dado Contaminazione "Campione" nel Centro Ricerche).

### Biohazard

Per ogni simbolo "Biohazard" ottenuto avanzare di 1 la Siringa dell'Intensità di Contaminazione e mettere il/i dado/i da parte (non possono più essere rilanciati in questo turno). Se si raggiunge o supera uno spazio Epidemia sull'Indicatore di Contaminazione:

1. pescare dal sacchetto un numero di Dadi Contaminazione pari alla nuova Intensità di Contaminazione ed aggiungerli al Centro Ricerche;
2. tirare tutti i dadi presenti nel Centro Ricerche e piazzare ogni "Croce" nel CDC;
3. piazzare i rimanenti dadi nelle Regioni corrispondenti al risultato;

4. dalla Regione 1 e in senso orario, verificare in ogni Regione se ci sono più di 3 dadi di 1 colore. In caso affermativo si verifica un Focolaio: 1. muovere di 1 la Siringa dei Focolai; 2. muovere i dadi extra (oltre i 3 di quel colore) nella Regione successiva in senso orario. **Nota:** le razioni a catena sono possibili; in una Regione può verificarsi un Focolaio più di una volta.

**Azioni (in caso di segno "? scegliere solo 1 tra i simboli riportati)**

- ◆ Volare (Aereo): muovere la pedina in una qualsiasi Regione.
- ◆ Navigare (Nave): muovere la pedina in una Regione adiacente.
- ◆ Arginare (Siringa): muovere 1 Dado Contaminazione dalla Regione in cui si trova il giocatore al Centro Ricerche **oppure** muovere 1 Dado Contaminazione dal Centro Ricerche al sacchetto. **Nota:** se la Malattia che si sta arginando è stata curata, muovere tutti i Dadi Contaminazione di quel colore invece di 1.
- ◆ Prelevare un Campione (Contenitore): prendere dal Centro Ricerche 1 Dado Contaminazione di una malattia non curata, piazzarci sopra il dado col simbolo "Contenitore" e mettere la pila sulla Carta Ruolo. **Nota:** il Campione è bloccato fintanto che non viene fornito ad un altro giocatore o la rispettiva Malattia è curata.

### 2. Fornire Campioni

Il giocatore può dare tutti i Campioni di 1 colore ad un altro giocatore nella medesima Regione.

### 3. Tentare di Scoprire una Cura (solo una volta per turno)

Tirare tutti i Dadi Contaminazione "Campione" di 1 colore presenti sulla Carta Ruolo e sommare i risultati (le "Crocì" valgono 0):

- a. con 12 o meno si ottiene un fallimento e si rimettono i Campioni sulla Carta Ruolo (non mettere le "Crocì" nel CDC);
- b. con 13 o più si ottiene un successo (la Malattia è curata): 1. piazzare 1 dei Dadi Contaminazione tirati sul corrispondente spazio della Carta Malattie Curate; 2. rimettere nel sacchetto tutti gli altri Dadi Contaminazione "Campione" dei giocatori e del Centro Ricerche di quel colore; 3. restituire tutti i dadi usati per "Prelevare un Campione" di questa malattia ai rispettivi proprietari.

### 4. Contaminare le Regioni

1. Pescare dal sacchetto un numero di Dadi Contaminazione pari all'Intensità di Contaminazione e tirarli.
2. Piazzare le "Crocì" sul CDC e i rimanenti dadi nelle Regioni corrispondenti al loro valore.
3. Dalla Regione 1 e in senso orario, verificare in ogni Regione se si verifica un Focolaio.

### Carte Evento

Le Carte Evento possono essere attivate da qualsiasi giocatore in qualsiasi momento spendendo Dadi Contaminazione "Croce" dal CDC e rimettendoli nel sacchetto. La Carta Evento usata viene messa coperta in fondo al mazzo e si rimpiazza scoprendone una nuova.

### FINE DELLA PARTITA

I giocatori perdono se (una delle condizioni): a. la Siringa dell'Intensità di Contaminazione raggiunge la fine dell'Indicatore di Contaminazione; b. si verificano 8 o più Focolai; c. durante la fase "Contaminare le Regioni" non ci sono abbastanza dadi nel sacchetto da pescare e tirare.

I giocatori vincono se tutte le 4 Malattie sono curate.